



# Język Cg. Programowanie grafiki w czasie rzeczywistym

**Randima Fernando, Mark J. Kilgard**

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

## **"Język Cg. Programowanie grafiki w czasie rzeczywistym"**

Jest to lista błędów znalezionych po opublikowaniu książki, zgłoszonych i zaakceptowanych przez naszą redakcję. Pragniemy, aby nasze publikacje były wiarygodne i spełniały Twoje oczekiwania. Zapoznaj się z poniższą listą. Jeśli masz dodatkowe zastrzeżenia, możesz je zgłosić pod adresem <https://helion.pl/user/erraty>

<b>Strona</b>	<b>Linia</b>	<b>Jest</b>	<b>Powinno</b>
4	26	krytyckom	krytykom
31	23	OpneGL	OpenGL
78	10	float4	<b>float4</b>
89	27	[	(